

XBOX 360

XBOX  
LIVE

# DARK STAR ONE

BROKEN ALLIANCE



**! WARNUNG** Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support), um Ersatzhandbücher zu bekommen.

## Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

### Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

### Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



SCHIMPFWÖRTER



ANGST



NACKTHEIT



SEX



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



ONLINE

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und [pegonline.eu](http://pegonline.eu)

## **Xbox LIVE**

Xbox LIVE® bringt die ganze Welt der Unterhaltung direkt in Ihr Wohnzimmer. Eine riesige Auswahl an Testversionen erleichtert es Ihnen, sich für die Spiele zu entscheiden, die Ihren Geschmack treffen. Und dank herunterladbarer Erweiterungen, wie zum Beispiel Songs, Charaktere, Karten und Levels, hält der Spielspaß länger an. Auch können Sie auf Xbox LIVE

rund um die Uhr mit Ihren Freunden kommunizieren und gemeinsam spielen – ganz egal, wo sie sich gerade aufhalten. Mit Xbox LIVE endet der Spielspaß niemals.

## **Anschließen**

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## **Jugendschutz**







Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).







## SPIELSTEUERUNG XBOX 360 CONTROLLER



## GRUNDLEGENDE STEUERUNG

	Schiff steuern
	Kurzzeitige Schubkontrolle
 + 	Oben: Schub auf 100% (Standard) Unten: Schub auf 0% Rechts / Links: Schiff Rollen
	Objekt unter dem Fadenkreuz auswählen
	Nächstgelegenen Gegner auswählen

## WAFFENSYSTEME

	Bugwaffen abfeuern (Geschütztürme feuern automatisch)
	Ausgewählte Rakete abfeuern
	Plasmawerfer aktivieren (Steht nicht von Anfang an zur Verfügung)
	Rechts: Raketen- und Torpedotypen durchschalten Links: Plasma-Wirkung auswählen (Steht nicht von Anfang an zur Verfügung)

**Tipp** Bei Hellfire-Raketen und BigBang-Torpedos muss das Ziel erst aufgeschaltet werden. Dazu muss der Gegner angewählt sein und sich für ca. 4s unter dem Fadenkreuz befinden. Die Aufschaltung wird optisch und akustisch angezeigt.





## INHALTSVERZEICHNIS

<b>SPIELSTEUERUNG</b>	<b>4</b>
Xbox 360 Controller	4
Grundlegende Steuerung	5
Waffensysteme	5
<b>1 EINLEITUNG</b>	<b>8</b>
1.1 Was bisher geschah	8
1.2 Wie es weitergeht	8
<b>2 SPIELSTART</b>	<b>9</b>
2.1 Hauptmenü und Schwierigkeitsgrad	9
2.2 Spieleinstieg	9
2.3 Spielstände	9
<b>3 AUFENTHALT AUF STATIONEN</b>	<b>10</b>
<b>4 DIE STEUERUNG IM ALL</b>	<b>12</b>
4.1 Schiffsmenü	12
4.2 Besondere Ausrüstung	12
<b>5 DAS COCKPIT</b>	<b>13</b>
<b>6 REISEN</b>	<b>14</b>
6.1 Reisen innerhalb eines Systems	14
6.2 Reisen im Hyperraum	14
6.3 Die Navigationskarte	15
6.4 Freischalten von Systemen	17
<b>7 STORY UND FREIES SPIEL</b>	<b>18</b>
7.1 Aufträge	18
7.2 Kopfgeldjagd	18
7.3 Handel	18
7.4 Schmuggel	18
7.5 Piraterie	18

<b>8 ARTEFAKTE UND SCHIFFSUPGRADE</b>	<b>19</b>
8.1 Sammeln von Artefakten	19
8.2 Ausbaupunkte	19
8.3 Die Ausbaubereiche	19
8.4 Ausrüstungsklasse	20
8.5 Der Plasmawerfer	20
<b>9 DIE WELT VON DARKSTAR ONE</b>	<b>20</b>
9.1 Die Galaxis	20
9.2 Politische Querelen	21
9.3 Regierungsformen	22
9.4 Das Strafenregister	24
9.5 Wirtschaftslage	24
9.6 Wirtschaftslage	24
9.7 Tech-Level einer Station	25
9.8 Wem gehören Raumstationen?	25
9.9 Status auf Handelsstationen?	25
9.10 Was sind Konzerne?	25
9.11 Währung	26
9.12 Sprache	26
<b>10 DIE CHARAKTERE</b>	<b>26</b>
<b>11 MITWIRKENDE</b>	<b>29</b>
11.1 Gaming Minds Studios	29
11.2 Original PC Game	29
11.3 Kalypso Media Group	31
11.4 Applied Software	32
<b>KALYPSO MEDIA KUNDENDIENST</b>	<b>33</b>
Kostenloser Kundenservice	33
Persönliche Unterstützung	33
<b>KALYPSO MEDIA</b>	<b>33</b>
<b>ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN</b>	<b>34</b>
Gewährleistung	34
Nutzungsrecht	34

## 1 EINLEITUNG

### 1.1 WAS BISHER GESCHAH

Hunderte von Jahren sind seit dem großen galaktischen Krieg vergangen, einer katastrophalen Eskalation der Konflikte zwischen den Völkern. Er begann mehr oder weniger durch ein Missverständnis, den so genannten Damokles-Zwischenfall, in dem der Terraner-Kreuzer Damokles von Mortok-Jägern während einer Routineuntersuchung zerstört wird.

Es kommt zum Krieg zwischen Terranern und Mortok, in den Arrack und Raptoren auf Seiten der Mortok eingreifen, die Oc'to auf Seiten der Terraner. Die Thul beliefern alle Parteien mit Waffen und attackieren die Schwachen.

Nach 40 Jahren endet der Große Krieg ohne klaren Sieger. Am meisten verloren haben die Terraner, deren Systeme am Boden liegen, am meisten gewonnen die Thul, die dank geschickter Kriegsführung ihr Territorium fast verdoppelt haben: sie hielten sich weitgehend aus den Schlachten heraus, während sie die Grenzen ihres Imperiums schützten und die gegnerischen Parteien mit Waffen belieferten.

Um zu verhindern, dass es jemals wieder zu einem solchen Krieg kommt und weitere Eskalationen nach Ende des Krieges zu verhindern, setzen sich die Terraner für die Gründung einer galaktischen Union ein, an der alle Völker beteiligt sein sollen.

Die Thul jedoch, ein Volk terranischen Ursprungs, waren nie sonderlich an der Galaktischen Union interessiert. Der Große Krieg hat ihnen nicht geschadet und das Bedürfnis der anderen Völker, ein intergalaktisches Gremium zu schaffen, legten sie als Schwäche aus. Dazu kam, dass alle Völker die gentechnischen Experimente der Thul ablehnten, teilweise sogar regelrecht verabscheuten. Auch diese Moralvorstellungen wurden von den Thul als Schwäche abgetan. Schließlich sahen die Thul in allen anderen Völkern nur undisziplinierte, von organischen Instinkten getriebene Halbwilde.

Genauso gingen sie auch mit ihnen um. Sie ignorierten die Entscheidungen des Rats und verfolgten weiter ihre umstrittenen Experimente bis über die Schmerzgrenze der anderen Völker hinaus. Das resultierte schließlich in ihrem Ausschluss, den die Thul als Anlass nahmen, sich vollständig von den anderen Völkern zu isolieren. Über drei Jahrzehnte lang hört man nichts von den Thul. Sie fühlen sich wohl in ihrer selbst gewählten Isolation, treiben ihre Forschungen weiter und versuchen sich mit jedem Implantat und jedem Nanobot der Perfektion näher zu bringen.

### 1.2 WIE ES WEITERGEHT

In „Darkstar One – Broken Alliance“ übernimmst du die Rolle des jungen Kampfpiloten Kayron Jarvis, dessen Vater kürzlich auf einer Mission sein Leben



verlor. Als er Hinweise auf Sabotage am Schiff seinen Vaters erhält, zieht er los, um den Täter zu jagen und zu stellen. Doch schnell stellt sich heraus, dass sich die Thul längst nicht mehr mit ihrer Isolation begnügen. Immer häufiger kommt es zu Konfrontationen. Bis sich Kayron zwischen den Fronten eines neuen, aufkeimenden intergalaktischen Krieges befindet.

Doch Kayron verfügt über eine Geheimwaffe: das Vermächtnis seines Vaters ist der besondere Langstreckenjäger Darkstar One, Teil der uralten Legende einer antiken Rasse. Im Verlauf des Abenteuers wird sich mit deiner Hilfe die Darkstar One zum mächtigsten Kampfschiff des Universums entwickeln.

Als Kampfpilot spielst du dein Leben natürlich meistens im Cockpit deines Schiffs ab. Neben Raumkämpfen fliegst du aber auch zwischen den verschiedenen Sonnensystemen hin und her, von denen es in „Darkstar One“ eine ganze Menge gibt. Oder du landest auf Handelsstationen, um dort verschiedene Aktionen durchzuführen. Bei der Entwicklung von „Darkstar One“ haben wir sehr darauf geachtet, dass sich die Spielwelt authentisch anfühlt und man stets viele Freiheiten hat: ob Kopfgeldjäger, Söldner, Pirat, Schmuggler, Händler oder Geleitschutzpilot – stets hast du die Wahl, wie du dir die dringend benötigten Credits für bessere Waffen und Schiffsausrüstung verdienen möchtest.

Viel Spaß bei der Erkundung der Welt von „Darkstar One“ und in deinem neuen Zuhause wünscht

**das Darkstar One - Team**

## 2 SPIELSTART

### 2.1 HAUPTMENÜ UND SCHWIERIGKEITSGRAD

Hier kannst du wählen, ob du ein neues Spiel starten oder einen zuvor gespeicherten Spielstand laden möchtest. Unter „Optionen“ kannst du einige Einstellungen ändern, beispielsweise den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Er lässt sich auch im laufenden Spiel beliebig ändern.

Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto besser sind die Waffen deiner Gegner und desto stärker sind ihre Panzerungen und Schilde.

### 2.2 SPIELEINSTIEG

Nach dem Start eines neuen Spiels beginnt das Abenteuer mit einigen Videosequenzen. Anschließend findest du dich auf einer Handelsstation wieder. Hier musst du nacheinander die Trainingsmissionen annehmen und absolvieren. Sie führen dich in die Spielwelt und die Steuerung der Darkstar One ein.

### 2.3 SPIELSTÄNDE

Im Verlauf des Spiels wird sofort nach dem Landen auf Stationen und während

längeren Missionseinsätzen im All automatisch gespeichert. Außerdem kannst du jederzeit auf Stationen oder im All manuell speichern.

## 3 AUFENTHALT AUF STATIONEN

In jedem Sternensystem gibt es eine Handelsstation, auf der du landen kannst. Hier wird dein Schiff automatisch repariert und du kannst dich nach besseren Ausrüstungsgegenständen für dein Schiff umsehen. Es gibt auf Stationen aber noch viel mehr zu tun.

### **Tipp** LANDEN AUF STATIONEN

Um auf einer Station landen zu können, muss du die Station auswählen und anfunken. Dann kannst du nach einer Landeerlaubnis gebeten werden. Bei zu hohem Strafenregister (mehr als 2 Punkte) wird die Landeerlaubnis verweigert. In diesem Falle kannst du dich über Funk freikaufen - was allerdings sehr teuer ist - oder ein anderes Sternensystem anfliegen, in dem du nicht gesucht bist.



1 Hier steht die Anzahl der derzeit ausgewählten Raketen, dein Strafenregister in diesem System und dein Bargeld.

2 Die News zeigen dir aktuelle Neuigkeiten an. Hier kann es sich um Informationen über eine versteckte Piraten-Gang oder über Nachrichten des sich zuspitzenden galaktischen Konflikts handeln.

3 Am Terminal werden jederzeit verschiedene Aufträge angeboten. Gefahrenstufe und Bezahlung sind unterschiedlich. Bevor hier nennenswerte Aufträge angeboten werden, musst du allerdings die Trainingsmission zu Beginn deines Abenteuers erfüllt haben.

4 Unter Eskorte kannst du prüfen, welche Frachter gerade im System sind und ob

*einer von ihnen bereit ist, dich als Geleitschutz-Pilot für einen Hyperraumflug in ein anderes System anzuwerben. Manchmal wird es hierbei zu Piratenüberfällen kommen, doch die Bezahlung ist nicht schlecht.*

*5 Das Logbuch steht dir auch im All zur Verfügung. Es bietet dir Zugang zu aktuellen Missionen und Nachrichten. Außerdem kannst du hier dein Schiff ausbauen (siehe Kapitel „Artefakte und Schiffsausbau“) und die gekaufte Ausrüstung im Inventar verwalten.*

*6 Hier rufst du die Sternenkarte auf (siehe Kapitel „Reisen“).*

*7 Abflug von der Station. Evt. vorhandene Frachtdrohnen folgen dir automatisch.*

*8 In der Werft erhältst du Waffen und Ausrüstung für dein Schiff. Abhängig von der Wirtschaftsform (z.B. Agrarsystem) und dem Wohlstand des Systems variiert die angebotene Qualität der Ausrüstung. Vor allem im späteren Verlauf deines Abenteuers kann sich das bemerkbar machen. Siehe dazu auch den Abschnitt „Tech-Level einer Station“.*

*9 Der gesamte Im- und Export eines Sternensystems läuft über die Handelsstation. Waren, die das System im Überfluss produziert, gelten als Exportwaren, alle anderen Waren sind automatisch Importwaren.*

**Tipp** Das dynamische Wirtschaftssystem in „Darkstar One“ berechnet alle Preise in Echtzeit nach Angebot und Nachfrage. Je höher die vorhandenen Stückzahlen einer Ware und je niedriger der Bedarf im System, desto niedriger ist auch der Preis.

**Tipp** Das Verhältnis von Angebot und Nachfrage wird im Handelsfenster mittels einer kleinen Füllstandanzeige angezeigt. Du solltest nur Waren kaufen, die 3 oder besser 4 Balken haben und sie nur dann verkaufen, wenn der Füllstand 0 oder 1 Balken anzeigt.

Welche Waren ein System exportiert kannst du auf der Sternkarte sehen (siehe Kapitel „Sternkarte“).

*10 Das Panoramafenster bietet exzellenten Ausblick auf die Ladebuchten der Station. Hier werden die Container der Frachter durch Frachttaxis be- und entladen.*

*11 Hier kann man auftragsrelevante Personen treffen oder eine Sidequest annehmen.*

In jedem Sternencluster (außer dem Startcluster) wird eine Sidequest angeboten.

**Tipp** Abgeschlossene Sidequests bringen eine hohe Belohnung ein und decken mindestens ein verstecktes System im Cluster auf. Normalerweise bieten alle Stationen eines Sternencusters die gleiche Nebenaufgabe an.

**Tipp** Sidequests haben einen hohen Schwierigkeitsgrad und werden bis zur erfolgreichen Absolvierung immer wieder angeboten.

*12 Hat man auf einer anderen Station Waren gekauft, die im aktuellen System verboten sind, so kann man diese beim Schmuggler verkaufen.*

**Tipp** Außerhalb der Station wird man auf Schmuggelware gescannt, wenn man einer Polizeipatrouille zu nahe kommt. Wirst du entlarvt, erhältst du automatisch 2 Strafpunkte und ein Irrsinn im interstellaren Handel wird deutlich: während dich nun die Polizei daran hindern möchte, die Station zu erreichen, gewährt dir die Station großzügig Landeerlaubnis. Das liegt daran, dass jede Station als Freihandelszone gilt. Ab drei Strafpunkten greift jedoch ein Abkommen mit der Polizei: die Landeerlaubnis wird verweigert!

## 4 DIE STEUERUNG IM ALL

### 4.1 SCHIFFSMENÜ

Das Schiffsmenü öffnest du mit RB und wählst dann eine Option mit RS. Das Menü enthält wichtige Funktionen wie die Objektliste und das Logbuch.

### 4.2 BESONDERE AUSTRÜSTUNG

Wenn du auf einer Station besondere Ausrüstung gekauft hast, beispielsweise die Reparatur-Bots, so kannst du das Menü für die besondere Ausrüstung mit LB öffnen und dann mittels RS eine Ausrüstung wählen.

#### **Tipp** RAUMKÄMPFE

Während Raumkämpfen musst du den Vorhaltepunkte deines Gegners in die Cockpitmitte bringen. Wenn du dannfeuerst, zielen deine Bugwaffen genau auf den Vorhaltepunkt.

Benutze im Kampf stets Nachbrenner und Rückwärtsschub. Verwende den Nachbrenner, wenn Feinde vor dir weg fliegen, um näher an sie heran zu kommen. Nutze die Bremsraketen, wenn du deine Feinde mit Steuern allein nicht im Sichtkegel halten kannst

Genau wie du versuchen auch deine Gegner, die Bewegungen der Darkstar One im Kampf vorauszusehen um dich besser treffen zu können. Daher ist es wichtig, im Kampf nicht zu gradlinig zu fliegen. Nutze die Seitwärtsbewegungen und das Rollen des Schiffs, um deine Gegner zu täuschen

## 5 DAS COCKPIT



1 Hier steht die Anzahl der derzeit ausgewählten Raketen, dein Strafenregister in diesem System und dein Bargeld.

2 Wenn du beispielsweise eine Station anfunkst, so wird hier dein Gegenüber und die zur Auswahl stehenden Optionen angezeigt.

3 Selektierte Objekte werden hier angezeigt. Bei Schiffen wird stets auch Entfernung, Rumpf- und Schildzustand angezeigt. Ein Pfeil direkt am HUD in der Cockpitmitte zeigt die Richtung des aktuell ausgewählten Ziels.

4 Links im Zustandsbereich wird die aktuell verfügbare Waffenenergie angezeigt.

5 Der Zustandsbereich zeigt im Innern die 4 Schadenszonen der Darkstar One (Bug, Heck, Flügel) und in der Mitte den Rumpfstatus in Prozent.

6 Rechts im Zustandsbereich wird das Schild angezeigt, unterteilt in Bug und Heck. Erst wenn ein Schild komplett ausgefallen ist, erhält ein Schiff Rumpfschaden.

7 Zeigt den Aufladezustand des Plasmawerfers an. Er steht zu Spielbeginn noch nicht zur Verfügung. Erst, wenn der Balken komplett gefüllt ist, kann die Plasmawaffe wieder eingesetzt werden.

8 Hast du einen Raketenwerfer installiert und Raketen geladen, so wird hier das Aufschalten auf das angewählte Ziel angezeigt. Das Ziel muss sich für etwa 4s im inneren Cockpitkreis befinden, bevor eine Rakete das Ziel erfassen kann. Swarm-Raketen benötigen keine Aufschaltzeit, da sie keine Zielführung besitzen und nach dem Abfeuern nur geradeaus fliegen.

*9 Zeigt den Aufladezustand des Nachbrenners an.*

*10 Zeigt den aktuell eingestellten Basisschub an (meist 0% oder 100%) Verwendest du Nachbrenner oder Rückwärtsschub, verändert sich der Wert kurzzeitig.*

*11 Zeigt die aktuelle Entfernung zum ausgewählten Ziel an. Unter 2u können Raketen aufgeschaltet werden, unter 1u treffen auch andere Waffen.*

*12 Diese Signalbuttons werden nicht immer angezeigt. Sie bedeuten von oben nach unten:*

- *Zeitbeschleunigung: sind keine größeren Objekte in der Nähe (vor allem keine im Anflug befindlichen Feinde), so ist die Zeitbeschleunigung praktisch, um eine längere Reise innerhalb eines Systems zu verkürzen. Aktivierung mittels RB (Schiffsmenü).*

- *Hyperraum: der Button wird nur angezeigt, wenn ein Hyperraumziel ausgewählt wurde. Wie bei der Zeitbeschleunigung gilt: nur aktivierbar, wenn keine Objekte in der Nähe.*

- *Schiff kann ausgebaut werden: Du hast genügend Artefakte gesammelt, um dein Schiff auszubauen. Öffne dazu das Logbuch.*

- *Missionen und Nachrichten: Wenn Missionen oder Nachrichten in deinem Logbuch aktualisiert werden, so wird dies hier angezeigt.*

- *Container abdocken: hast du eine Frachtdrohne mit Container im Schlepptau, so wird dieser Button angezeigt. Ein kurzer Klick und die Drohne dockt ab. Praktisch, wenn Feinde nahen und einem die Trägheit zu viel wird.*

*13 Dieser Bereich zeigt die Radarkugel um die Darkstar One. Dein Schiff befindet sich im Zentrum der Kugel und „blickt“ in der Ebene nach vorne. Gegner über dir befinden sich über der Ebene.*

## 6 REISEN

### 6.1 REISEN INNERHALB EINES SYSTEMS

Nachdem du eine Station oder den Hyperraum verlassen hast, befindest du dich innerhalb eines Sonnensystems. Um die Reisezeit zu verkürzen, solltest du immer mit maximaler Geschwindigkeit fliegen und den Nachbrenner nutzen. Außerdem kann in vielen Fällen mittels RB (Schiffsmenü) die Zeitbeschleunigung aktiviert werden.

### 6.2 REISEN IM HYPERRAUM

In „Darkstar One“ gibt es über 300 Sonnensysteme. Da der Abstand zwischen 2 Systemen häufig mehrere Lichtjahre beträgt, wäre der normale Antrieb,



der innerhalb von Systemen verwendet wird, viel zu langsam. Jede Reise für Jahrzehnte brauchen. Doch glücklicherweise gibt es den Hyperraumantrieb. Jedes Schiff ab der Größe eines Langstreckenjägers kann die erforderliche Normalraum-Verzerrung hervorrufen, um in den Hyperraum eintreten zu können. Der Flug durch den Hyperraum ist wesentlich kürzer und wird zuvor vom Navigationscomputer genauestens berechnet, da jeder Fehler riesige Umwege zur Folge haben kann.

Zum Verlassen des Hyperraums gibt es in allen Systemen sogenannte Hyperraum-Absprungtore. Sie ermöglichen Schiffen den Absprung aus dem Hyperraum in den Normalraum. Der Haken dabei: Für jedes System benötigt man die genaue Position des Absprungtores und außerdem noch einen Schlüssel! Wie man an diese Dinge kommt, wird im übernächsten Abschnitt beschrieben.

## 6.3 DIE NAVIGATIONSKARTE

Die Navigationskarte zeigt alle Daten an, die der Navigationscomputer im Laufe der Zeit gesammelt hat. Um einen Hyperraum-Flug durchzuführen, muss man hier zunächst ein Ziel innerhalb der Reichweite des Hyperraumantriebes wählen. Dazu wählt man mit dem Cursor einen bekannten Stern an. Die Sprungsequenz wird dann vom Cockpit aus durchgeführt.



1 Aktuelles System.

2 In diesem System liegt ein Artefakt verborgen. Artefakte werden benötigt, um die Darkstar One zu verbessern (siehe Kapitel „Artefakte und Schiffsupgrade“).

**3 Aktuelle Reichweite des Hyperraumantriebes.** Der Antrieb muss nach Benutzung vor dem nächsten Sprung wieder aufgeladen werden. Er füllt sich nach einiger Zeit wieder von selbst auf. Durch das Landen auf einer Station wird er sofort aufgeladen.

**4 Maximal mögliche Reichweite:** je besser der Antrieb, desto höher die Reichweite. Bessere Antriebe sind im Verlauf der Story verfügbar.

**5 Grenze des Sternencusters**

**6 Bekannte Systeme mit Schlüssel.** Diese Systeme können als Hyperraumziel angewählt werden, sofern sie sich in Reichweite befinden.

**7 Bekanntes System ohne Schlüssel (nur Position bekannt).** Das Schiff kann dieses System nicht erreichen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, einen Schlüssel zu erhalten (siehe nächster Abschnitt).

**8 Manche Systeme sind mit einem Buchstaben gekennzeichnet:**

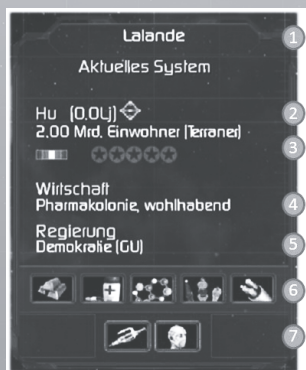
**S:** In diesem System wird die Hauptstory fortgeführt

**Q:** Dieses System ist das Zielsystem einer Sidequest

**M:** In diesem System findet ein angenommener Auftrag statt.

**9 Dieses System wurde von Piraten besetzt.** Befreit man es (einfach hinein fliegen und Piraten vertreiben), erhält man eine hohe Belohnung und ein Artefakt.

Bewegt man den Cursor über ein Sternensystem, so wird folgende Information angezeigt:



**1 Name des Clusters**

**2 Name des Systems, Entfernung und Anzeige von Piraten und Artefakten**

*3 Einwohnerzahl, Schwierigkeitsgrad der Gegner und Strafenregister in diesem System*

*4 Wirtschaftsform (siehe Kapitel „Die Welt von Darkstar One“)*

*5 Regierungsform (siehe Kapitel „Die Welt von Darkstar One“)*

*6 Waren, die hier exportiert werden und daher meist günstig zu haben sind.*

*7 Waren, die in diesem System als Schmuggelware gelten und nicht importiert werden dürfen.*

## 6.4 FREISCHALTEN VON SYSTEMEN

Um ein Sonnensystem durch den Hyperraum betreten zu können, benötigt man Position und Schlüssel des Absprungtores. Häufig erhält man diese Daten, sobald man ein benachbartes System betritt. Manche Systeme jedoch rücken Schlüssel und Positionen nicht so leicht raus. Doch es gibt noch weitere Möglichkeiten:

### **Verlauf der Story**

Im Verlauf der Story erhält man von Freunden und Auftraggebern immer wieder wichtige Schlüssel.

### **Betreten eines Clusters**

Beim Betreten eines Clusters werden einige Systemschlüssel übertragen.

### **Nachbarsysteme**

Betrifft man ein System, so werden ab und zu Nachbarsysteme freigeschaltet.

### **Sidequests**

In jedem Cluster (außer im Start-Cluster) gibt es ein System, dessen Position und Schlüssel man nur durch das Erledigen der Sidequest erhält. Pro Cluster gibt es genau eine Sidequest. Näheres dazu siehe Kapitel „Aufenthalt auf Stationen“.

### **Frachtergeleitschutz**

Geleitet man einen Frachter, so öffnet dieser das Absprungtor, d.h. man benötigt keinen Schlüssel. Nach Erreichen des Zielsystems erhält man ihn jedoch sofort. Achtung: um einen Frachter zu geleiten, muss das Zielsystem zumindest bekannt sein!

### **Aufträge am Terminal**

Manchmal erhält man als Belohnung für einen erledigten Auftrag außerdem einen Schlüssel. Ist dies der Fall, wird es bereits bei der Auftragsannahme angezeigt.

## 7 STORY UND FREIES SPIEL

Story und freies Spiel existieren in „Darkstar One“ gleichberechtigt nebeneinander. Die Story bringt dich in neue Gegenden zu neuen Abenteuern und Artefakten. Sie ermöglicht dir den Ausbau der Darkstar One und die Steigerung der Schiffstechnologie.

Doch um die Möglichkeiten zu nutzen, die durch die Story geboten werden, benötigst du das freie Spiel. Denn jede neue Waffe und jede neue Ausrüstung kostet Credits. Glücklicherweise kann man sich diese auf vielfältige Weise verdienen:

### 7.1 AUFTRÄGE

Am Terminal auf Handelsstationen gibt es so etwas wie ein schwarzes Brett. Hier werden stets unterschiedlichste Aufträge angeboten.

### 7.2 KOPFGELDJAGD

Die gibt es auch in Auftragsform. Doch wann immer du auf Piraten stößt und diese vernichtest, erhältst du automatisch von der Galaktischen Union eine Kopfprämie überwiesen. Manche behaupten, Rebellen würden auch zahlen – allerdings nur für die Vernichtung von GU-Kreuzern.

### 7.3 HANDEL

Schon mal ein Kampfschiff gesehen, dass riesige Warenmengen aufnehmen kann? Gibt es auch nicht. Ist Dank der Frachtgreifer-Technologie aber auch nicht notwendig. Kauft man Waren, erhält man auch gleichzeitig den passenden Container dazu, der mittels Frachtdrohne im Leitstrahl der Darkstar One brav folgt. Doch Vorsicht: das Schiff wird dadurch äußerst träge! Glücklicherweise kann man einen Container bei drohendem Kampf einfach abwerfen – um ihn nach erfolgreichem Kampf wieder aufzunehmen.

Beachte auch die Tipps im Kapitel „Aufenthalt auf Stationen“.

### 7.4 SCHMUGGEL

Schmuggel ist wie Handel. Man kauft günstig ein und verkauft teuer. Je nach Systemregierung sind bestimmte Luxuswaren verboten. Schafft man es dann an der Polizei vorbei auf die Handelsstation, so kann man die Waren dort bei einem Schmuggler verkaufen.

Beachte auch die Tipps im Kapitel „Aufenthalt auf Stationen“.

### 7.5 PIRATERIE

Wer einem anderen den Container wegnimmt, um ihn zu verkaufen, ist ein Pirat. In der Praxis heißt dass: man ballert das Schild eines Frachters runter und hofft, dass der Frachter seine Container fallen lässt. Mittels Raumgreifer nimmt man die Container auf und fliegt in das nächste System.

## 8 ARTEFAKTE UND SCHIFFSUPGRADE

### 8.1 SAMMELN VON ARTEFAKTEN

Die Darkstar One ist ein besonderes Schiff. Kayron's Vater hat sie unter größter Geheimhaltung mit Hilfe von Artefakten eines antiken Volkes konstruiert. Diese Artefakte sind organischen Ursprungs und können sich mit den verschiedenen Bauteilen des Schiffs verbinden und die Schiffseigenschaften merklich verbessern.

Überall in der Galaxis gibt es noch solche Artefakte. Um die Suche nach ihnen zu erleichtern, hat die Darkstar One einen speziellen Scanner eingebaut. Sobald du ein neues Cluster betrittst, werden sofort alle Artefakte, die sich in diesem Cluster befinden, angezeigt. Artefakte liegen meist in Asteroiden verborgen. Dann muss die Darkstar One in den Innenraum des Asteroiden geflogen und in die Nähe des Artefakts gebracht werden. Das Artefakt wird dann automatisch absorbiert.

Außerdem erhält man durch das Befreien besetzter Systeme (Piratensymbol auf der Navigationskarte) ein Artefakt als Belohnung.

### 8.2 AUSBAUPUNKTE

Nicht jedes Artefakt erlaubt den Ausbau der Darkstar One. Wieviele Artefakte man für den nächsten Ausbau benötigt, wird im Logbuch vermerkt.

### 8.3 DIE AUSBAUBEREICHE

Die Darkstar One lässt sich in den Bereichen Rumpf, Flügel und Triebwerke ausbauen. Natürlich lassen sich die Ausbau-Bereiche beliebig kombinieren. So kannst du selbst entscheiden, welche Vorteile deiner Spielweise am besten entsprechen.

#### Rumpf

- Erhöht die Stabilität der Darkstar One (Bonus für Hüllenpanzerung und Schild)
- Erhöht die Anzahl der Plätze für automatische Geschütztürme

#### Flügel

- Erhöht die Anzahl der Bugwaffenplätze
- Erhöht die Wendigkeit des Schiffs

#### Triebwerke

- Verbessert die Versorgung des gesamten Energie-Bereichs
- Beispielsweise werden Nachbrenner, Waffenleitsystem und Schilde schneller aufgeladen.

## 8.4 AUSRÜSTUNGSKLASSE

Egal, in welchem Bereich die Darkstar One ausgebaut wird: die maximale Klasse der installierbaren Ausrüstung steigt immer gleichermaßen an. Beispiel: auch, wenn man nur den Antrieb der Darkstar One ausbauen würde, steigt die Waffenklasse für Bugwaffen, Turrets und Raketen an. Das gleiche gilt auch für die Energie- und die Ausrüstungsklasse.

### **Tipp** AUSBAU IST NICHT GLEICH AUSRÜSTUNG

Mittels Ausbau durch Artefakte werden die Eigenschaften der Darkstar One permanent verbessert. Dies bedeutet jedoch nicht, dass keine weitere Ausrüstung mehr benötigt wird. Im Gegenteil: steht nach einem Ausbau ein neuer Waffenplatz zur Verfügung, so muss natürlich eine neue Waffe angeschafft werden, um diesen auch zu besetzen!

## 8.5 DER PLASMAWERFER

Der Plasmawerfer ist eine einzigartige Waffe, die nur dir als Pilot der Darkstar One zur Verfügung steht. Mit jedem Ausbau des Schiffs kannst du auch den Plasmawerfer ausbauen. Dazu steht im Logbuch ein Technologiebaum zur Verfügung.

# 9 DIE WELT VON DARKSTAR ONE

## 9.1 DIE GALAXIS

„Darkstar One“ umfasst eigentlich keine ganze Galaxis sondern nur einen Teil der Milchstraße, in dem auch die Wiege der Terraner – ein Sonnensystem mit einem Planet namens „Erde“ liegt. Doch es gibt noch über 300 weitere Sonnensysteme, die erkundet werden können. Jedes System unterscheidet sich in politischer Zuordnung, prägende Wirtschaftsform, Regierungsform und Wohlstand. Dies hat zum einen Auswirkung auf die Aktivität von Händlern, Piraten und Polizei. Zum anderen auch auf das Angebot an Waren und Schiffsausrüstung.

In jedem Sonnensystem gibt es meist mehrere Planeten sowie Stationen und Asteroiden, jedoch immer nur eine Handelsstation. Auf diesen Stationen findet der gesamte Austausch zwischen den Systemen statt.

Mehrere Sonnensysteme sind zu Clustern unterschiedlicher Größe zusammengefasst. Zwischen den Clustern liegt meist eine größere Entfernung als zwischen den Systemen innerhalb eines Clusters. Daher agieren viele Händler nur innerhalb ihres jeweiligen Clusters.

Mehrere Cluster wiederum gehören zu einer der 6 Rassen, die in diesem Teil der Galaxis vertreten sind.



## 9.2 POLITISCHE QUERELEN

### GU

Nach dem großen Krieg hat sich die völkerübergreifende Galaktische Union gebildet, damit es nie wieder zu einem Krieg dieses Ausmaßes kommen kann. Die GU wurde als Bündnis zwischen den Völkern gegründet, jedoch kann ein Volk nicht für alle seine Sonnensysteme sprechen, da jedes Sonnensystem unabhängig ist und eine eigene Regierung hat. Die meisten Sonnensysteme (über 50%) haben sich allerdings der Galaktischen Union angeschlossen und lassen sich von ihren jeweiligen Völkerabgeordneten im Galaktischen Rat vertreten.

Da jedes Mitglied der GU autonom ist, werden im Galaktischen Rat nur Beschlüsse gefasst, die nicht in die Regierungsgeschäfte der einzelnen Systeme eingreifen. Der Galaktische Rat befasst sich daher nur mit Abkommen, die das Miteinander der Systeme und den Austausch untereinander regeln:

- Austausch von Waren und Technologie
- Handelsabkommen zwischen den Systemen
- Polizei- und Militärabkommen  
(gemeinsam geführtes Strafenregister für Kriminelle)
- Steuern und Subventionen
- Militärische Bündnisse

Vorrangiges Ziel der GU ist es, mit dem Galaktischen Rat ein Gremium zu haben, in dem sich die Völker untereinander austauschen können und Konflikte auf friedlichem Wege lösen können. Allem voran stehen hier die Konflikte, die durch den Großen Krieg entstanden sind, wie beispielsweise Grenzverschiebungen.

Ein weiteres Ziel der GU ist das kontinuierliche, wirtschaftliche Wachstum der gesamten Galaxis. Denn hoher Wohlstand wird als die beste Vorsorge gegen Kriege betrachtet.

Daher wurden weitreichende Handelsabkommen geschlossen und die politischen Weichen für die Entstehung riesiger, über Cluster- und Rassengrenzen hinaus agierende Megakonzerne gestellt.

### Unabhängige Systeme

Etwa 25% der Systeme gehören nicht zur GU und behalten sich vor, Beschlüsse der GU umzusetzen oder nicht. Es gibt eine lockere Absprache zwischen den Systemen, auch eigene Abkommen.

Unabhängige Systeme führen untereinander ein Strafenregister für Kriminelle. Um ihre Unabhängigkeit zu verdeutlichen, gibt es allerdings kein gemeinsames Strafenregister mit der GU.

### Rebellensysteme

Die restlichen Systeme gehören zu den Rebellen. Ursprünglich handelte es sich

dabei um Systeme, die sich vor allem gegen die Wirtschaftspolitik der GU gestellt haben. Denn man hat schnell erkannt, dass diese Politik Macht und Einfluss der Megakonzerne immer größer werden lässt.

In bestimmten Systemen wurden den Konzernen daher Zugang und Schürfrechte zum Abbau von Rohstoffen verwehrt, was nicht selten zu Konflikten zwischen Konzernen und abtrünnigen Systemen geführt hat. Die Systeme wurden von den immer mächtiger werdenden Konzernen wirtschaftlich und auch militärisch immer mehr unter Druck gesetzt. Eine Konzerne schafften es sogar, die Regierungsgeschäfte mancher Systeme zu übernehmen und Konzernregierungen zu installieren.

Unter dem enormen Druck der Konzerne schlossen sich die abtrünnigen Systemen zu einem eigenen Bündnis zusammen. Durch die anhaltenden Konflikte und terroristischen Aktionen des Bündnisses nannte man dieses Bündnis „die Rebellen“.

Irgendwann jedoch hatte die GU ein Einsehen und beschnitt die Rechte der Konzerne. Dadurch wurden die Konflikte zwischen den Konzernen und den Rebellen immer seltener. Konzerne beliefern auch Rebellensysteme mit Waren und Rebellensysteme ihrerseits garantieren den Konzernfrachtern Polizeischutz.

## 9.3 REGIERUNGSFORMEN

Neben der Zuordnung, welcher politischen Gruppierung ein System angehört, spielt auch die Regierungsform des Systems eine große Rolle, wenn es um die Sicherheit vor Piratenangriffen geht. Das liegt daran, dass es Regierungsformen gibt, die wenig Polizeipräsenz zeigen und einen lockereren Umgang mit Kriminalität im All haben.

Auch die Aufteilung, welche Waren als Schmuggelwaren gelten, hängt von der Regierungsform ab.

Während GU-Systeme meist sichere Regierungsformen wie Demokratie und Konzernführung haben, sind in Rebellensystemen Anarchie und Staatenbund am häufigsten vertreten.

REGIERUNG	BESCHREIBUNG	AUSWIRKUNG
Demokratie	Das gesamte System wird von einer übergeordneten Regierung geführt, an dessen Spitze sich ein gewählter Präsident befindet. In der Demokratie sind die Bürger am glücklichsten und konzentrieren sich auf die Erhaltung und Verlängerung des Lebens. Daher sind Demokratien meist den Bereichen Forschung und Pharma gewidmet. Androiden und Drogen werden von der Gesellschaft abgelehnt.	Schmuggelwaren: Androiden, Drogen  Sicherheit: Hoch

REGIERUNG	BESCHREIBUNG	AUSWIRKUNG
Konzernführung	<p>Nach dem großen Krieg und der Bildung riesiger Konzerne kam es zu großen Konflikten zwischen Rebellen und Konzernen. In manchen Rebellensystemen mit sehr reichen Rohstoffvorkommen haben nach Jahren der Auseinandersetzung um die Schürfrechte Konzerne die Regierungsgeschäfte übernommen.</p> <p>Konzernführungen sind totalitäre und autoritäre Systeme, die von wenigen Konzernen geführt werden. Sie gleichen Diktaturen, haben jedoch strenge und gut kontrollierte Gesetze, wodurch Gesetzestreue sozusagen erzwungen wird.</p> <p>Aufgrund der starken Präsenz der Polizei wagen sich Piraten nur selten in solche Systeme. Ankommende Schiffe werden scharf kontrolliert.</p> <p>Konzerne sind traditionell im Minenabbau entstanden. Konzernsysteme sind daher meist ehemalige Minenkolonien. Ein weiterer wichtiger Wirtschaftszweig ist die Herstellung von Industriegütern.</p>	<p>Schmuggelwaren: Videospiele, Drogen</p> <p>Sicherheit: Hoch</p>
Diktatur	<p>Eine nichtdemokratische, autoritäre Staatsform. Das Sonnensystem wird von einer Führungselite regiert, manchmal auch nur von einem einzelnen Diktator. In einigen Systemen wird die Diktatur auch von den militärischen Machthabern ausgeführt.</p> <p>Der hohe Korruptionsgrad in Diktaturen ist der unvollständigen Verfassung und dem Fehlen staatlicher Kontrollorgane zuzuschreiben. Die Korruption wiederum hat eine eingeschränkte Gesetzestreue der Bürger zur Folge.</p> <p>Diktaturen konzentrieren sich meist auf die Erhaltung von militärischer Stärke. Daher sind die Gebiete Industrie und Forschung vorherrschend.</p>	<p>Schmuggelwaren: Videospiele, Luxusartikel</p> <p>Sicherheit: Mittel</p>
Monarchie	<p>Wie bei der Demokratie besteht die Systemregierung aus gewählten Abgeordneten. Allerdings wird die Regierung von einem Monarchen kontrolliert oder geführt.</p> <p>Die einzelnen Bürger haben daher weniger Mitspracherecht und sind entsprechend weniger motiviert, sich an Gesetze zu halten.</p> <p>Monarchien haben meist einfache Wirtschaftsformen, die auf Agrarwirtschaft und Industrie beruhen.</p>	<p>Schmuggelwaren: Luxusartikel, Androiden</p> <p>Sicherheit: Mittel</p>

REGIERUNG	BESCHREIBUNG	AUSWIRKUNG
Staatenbund	<p>Eine föderalistische Systemführung, bei der mehrere Planeten mit einem oder mehreren Staaten unter einer Regierung zusammengefasst werden. Die einzelnen Staaten behalten dabei weitgehend ihre Selbstverwaltung.</p> <p>In Staatenbund-Systemen sind meist Minenabbau und Pharma die ausschlaggebenden Wirtschaftszweige. Aufgrund der unterschiedlichen Gesellschaftsformen innerhalb eines Staatenbundes gibt es keine Schmuggelwaren und wenig Polizeipräsenz. Alle Waren können legal gehandelt werden.</p>	<p>Schmuggelwaren: -</p> <p>Sicherheit: Niedrig</p>
Anarchie	<p>Es gibt keine übergeordnete Regierung innerhalb eines Sonnensystems. Eine übergeordnete Verfassung, allgemeines Recht und Gesetz sucht man vergebens.</p> <p>Dies bedeutet nicht, dass es innerhalb des Sonnensystems nicht auch Staaten mit beispielsweise demokratischer Regierung gibt. Durch das Fehlen einer Systemregierung sind Anarchien sind daher die unsichersten Systeme.</p> <p>Schmuggelwaren sind hier fremd. Alles kann produziert und gehandelt werden.</p> <p>Einen besonderen Wirtschaftszweig haben Anarchien meist nicht, wenn man von der Herstellung von Androiden und Drogen für den Schmuggel absieht.</p>	<p>Schmuggelwaren: -</p> <p>Sicherheit: Niedrig</p>

## 9.4 DAS STRAFENREGISTER

Alle Systeme der drei großen politischen Fraktionen - Galaktische Union, Neutrale Systeme und Rebellen - führen in sich ein gemeinsames Strafenregister. Wer beispielsweise in einem GU-System 3 Strafpunkte hat, hat diese auch in jedem anderen GU-System auch.

Glücklicherweise ist man im All nicht so nachtragend und das Strafenregister senkt sich mit der Zeit von selbst. Man kann aber auch nachhelfen und sich beim Anfunken von Stationen freikaufen (ab 2 Punkte). Auch beim Befreien besetzter Systeme wird das GU-Strafenregister gelöscht.

## 9.5 WIRTSCHAFTSLAGE

Jedes System hat eine bestimmte Wirtschaftform. Sie beeinflusst, welche Waren in einem System als Exportwaren angeboten werden und wie technologisch fortgeschritten ein System ist. Es gibt folgende Wirtschaftsformen: Agrarsystem, Minenkolonie, Industriesystem, Pharmakolonie, Forschungskolonie und Dienstleistungssystem.

## 9.6 WIRTSCHAFTSLAGE

Die Wirtschaftslage eines Systems (arm, wohlhabend, reich) hat ebenfalls

Auswirkung auf die Piratenaktivität, da reiche Systeme mehr Frachter anziehen und dadurch auch mehr Piraten.

Eine Studie des GU-Sicherheitsrates hat ergeben, dass es in reichen Systemen etwa doppelt so häufig zu Piratenüberfällen kommt als in armen Systemen.

## 9.7 TECH-LEVEL EINER STATION

Wie fortgeschritten die Ausrüstung ist, die man auf einer Station kaufen kann, hängt von verschiedenen Faktoren ab, die im Tech-Level der Station zusammengefasst werden. Der Tech-Level wird in der Werft angezeigt.

Grundsätzlich gilt: je technologischer die Wirtschaftsform (z.B. Industrie) und reicher ein System, desto höher der Tech-Level.

## 9.8 WEM GEHÖREN RAUMSTATIONEN?

Handels- und Forschungsstationen sind in meistens Eigentum der Systemregierung. Allerdings gibt es Regierungen, die von Konzernen geführt werden und Konzerne, die an Raumstationen finanziell beteiligt sind. Dadurch kann sich hier und da ein Einfluss von Konzernen auf Stationen ergeben.

## 9.9 STATUS AUF HANDELSSTATIONEN?

Handelsstationen sind Freihandelszonen. Dies war nicht immer so und wurde in einigen Systemen auch erst sehr spät umgesetzt. Jedoch sah man schnell ein, dass ein neutraler Raum für den interstellaren Handel von größter Bedeutung ist. Heutzutage gibt es diese Freihandelszonen in allen Systemen, egal, von welcher Regierung das System geführt wird und welcher politischen Gruppe es angehört. Dennoch hat jede Handelsstation ein Abkommen mit der ansässigen, von der jeweiligen Regierung geführten Polizei: Personen, die in einem System als schwere Straftäter gelten, erhalten keine Landeerlaubnis. Bei leichten Straftaten allerdings verweigert eine Handelsstation die Landung nicht, auch wenn die Polizei schon gegen den Straftäter aktiv wurde (z.B. Schmuggel).

## 9.10 WAS SIND KONZERNE?

Konzerne sind riesige Gesellschaften, die in unzähligen Branchen tätig sind: Energiegewinnung, Produktion, Forschung, Rohstoffabbau etc. Die meisten Konzerne sind nicht nur auf ein Sonnensystem beschränkt, sondern gleich in mehreren Systemen, manche sogar über Rassengrenzen hinweg.

Konzerne sind zwar Konkurrenten, sprechen sich aber weitgehend untereinander ab und konzentrieren ihre Feindseligkeiten auf die Rebellen, mit denen es regelmäßige Scharmützel gibt.

Durch Absprachen der Konzerne untereinander gibt es pro Cluster meist nur 3 Konzerne. Einige Konzerne gibt sogar über Cluster- und Rassengrenzen hinweg. Heute zählt man etwa 60 Konzerne im gesamten GU-Gebiet.

Im Zuge von Privatisierungsmaßnahmen bankrotter Regierungen sind im Laufe der Jahrhunderte viele öffentliche Einrichtungen nach und nach an die Konzerne

gefallen. In den extremsten Fällen untersteht eine Regierung sogar einem oder mehreren Konzernen – man spricht dann von Konzernregierungen.

Rebellensysteme lehnen Konzerne ab, d.h. in diesen Systemen dürfen Unternehmen eine bestimmte Größe nicht überschreiten. Daher gibt es in Rebellensystemen keine Konzerne und auch keine Lizenzen für Konzerne. Asteroiden werden stets von kleineren Minenabbaugesellschaften geführt.

## 9.1.1 WÄHRUNG

In der Galaxis gibt es eine gemeinsame Währung, die den Handel untereinander ermöglicht. Händler bekommen automatisch Preise in der gemeinsamen Währung angezeigt, auch wenn einige Rassen eine eigene Währung haben.

## 9.1.2 SPRACHE

Es existiert eine gemeinsame Sprache (ähnlich wie heute englisch), die man als „Amtssprache“ verwendet; jedes Volk hat außerdem eine oder mehrere eigene Sprachen.

# 10 DIE CHARAKTERE

Im Verlaufe deines Abenteuers wirst du einer Vielzahl verschiedener Charaktere begegnen. Sie gehören verschiedenen Völkern an und werden dir bei der Lösung deiner Aufgaben auf die eine oder andere Art unter die Arme greifen.

### Kayron



Kayron ist der Held des Abenteuers. Mit seiner Darkstar One macht er sich zunächst auf die Suche nach dem Mörder seiner Vaters, gerät dann aber immer mehr in die Wirren eines aufkommenden galaktischen Krieges. Kayron ist zwar noch jung – selbst für einen Terraner – doch ist als Raumpilot ein Naturtalent und hat schon eine Menge Erfahrung im Cockpit gesammelt. Kayron versteht es auch, verschiedenste Personen auch unterschiedlicher Völker zusammenzuführen und für sich zu gewinnen.

### Robert



Robert ist ein Terraner Anfang fünfzig. Er ist ein exzellenter Ingenieur und eine echte Kapazität im Bereich der Entwicklung moderner Schildtechnologie. Zusammen mit Kayrons (mittlerweile verstorbenem) Vater Simon hat er eine bedeutende Sicherheitsfirma aufgebaut und ist berät den galaktischen Rat in Sicherheitsfragen. Roberts Streben nach Ruhm und Macht ist nahezu grenzenlos. Für die Entdeckung einer neuen Technologie würde er alles machen. Was vielleicht auch der Grund ist, weshalb Simon seine Erfolge bei der Konstruktion der Darkstar One vor Robert verheimlicht.



## Jack



Jack ist ein Haudegen, wie er im Buche steht. Ein kluger Draufgänger und als Pilot ein Ass. Er arbeitete bei Roberts Sicherheitsfirma als Geleitschutzpilot, bis man ihm Sabotage am Schiff von Kayrons Vater Simon nachweisen konnte. Daraufhin ist er geflohen und versteckt sich seitdem vor Robert und seinen Leuten. Was ihm allerdings nicht sehr schwer fällt, denn er stammt aus einer Schmugglerfamilie und kennt allerhand Tricks.

## Eona



Eonas liebeliche und unschuldige Art täuscht: in ihren Augen liegt etwas Trotziges, das ihr Durchsetzungsvermögen und ihren Willen verrät. Sie ist eine widersprüchliche Figur. Auf der einen Seite hat sie einen guten Charakter und setzt sich für ihre Freunde ein. Sie kann sogar naiv und manchmal schusselig wirken. Andererseits führt sie das unstete Leben einer Schmugglerin, was Listigkeit und Härte erfordert. Diese beiden Seiten ihrer Persönlichkeit stehen in ständigem Kontrast zueinander und bilden die Grundlage ihres trockenen, leicht sarkastischen Humors.

## Ramirez



Ein Pirat mit großem Ehrgefühl und noch mehr Mut – typische Eigenschaften der stets zum Kampf bereiten Mortok. Wie die meisten Vertreter seines Volks ist er gradlinig, direkt und mutig. Er redet laut und polternd, seine Witze sind derb. Sein Vater war ein Krieger – und seine Mutter war es auch. Dennoch fühlte sich Ramirez in der strengen Hierarchie der Armee nicht wohl und wählte das freie Leben eines Piraten. Mittlerweile ist er seit vielen Jahren in diesem Geschäft und wählt nur noch Aufträge, die er für ehrenvoll hält.

## Zarkov



Doktor Zarkov ist ein hochintelligenter, besessen arbeitender Raptor-Wissenschaftler, der frustriert über die Untätigkeit des Galaktischen Rats beginnt, auf eigene Faust Nachforschungen über die neuerlichen Angriffe der Thul anzustellen. Dass sein eigenes Leben dabei in Gefahr ist, ist für den der Wahrheit verpflichteten Wissenschaftler unbedeutend. Letzteres ist übrigens ein Umstand, der im Gegensatz zu seinem Raptor-typischen Leben steht, das sehr von Sitten, Bräuchen und Religion geprägt ist. Doch, wie er selbst sagt: man muss ja nicht alles so genau nehmen.



## Nicolai

Nicolai ist wie Zarkov ein Raptor und Sicherheitschef einer Forschungsstation. Sein starker Glaube und seine Ideale verleihen ihm einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn. Er ist zwar ein sehr mutiger und ausgezeichnete Pilot und außerdem sehr dienstbeflissen, aber auch leichtsinnig. Oder es kommt anderen nur so vor. Tatsächlich ist er etwas schusselig und zieht das Pech an wie ein Magnet.



## Jow'son

Jow'son ein Diplomat der Oc'to und der Sohn von Jow'hal, einem der bedeutendsten Geologen seiner Zeit. Jow'son ist wie alle Oc'to ein sehr logischer und rationaler Typ. Seine Stimme ist tief, er redet langsam, bedächtig und sehr gewählt. Jow'son wirkt stets desinteressiert und gelangweilt, doch hinter der Fassade verbirgt sich eine wache Intelligenz, mit der er Situationen und Gesprächspartner blitzschnell analysieren kann – das Geheimnis seines diplomatischen Erfolges. Wie die meisten Oc'to verabscheut Jow'son jede Form von Gewalt. Dennoch würde er sich immer für seine Freunde einsetzen – auch mit Waffengewalt.



## Jiju

Jjiu ist ein Arrack-Soldat und wie alle Arrack ängstlich, zögerlich und schreckhaft, was sich immer wieder in ruckartigen Bewegungen seines Kopfes und der Fühler zeigt. Er würde niemals gegen Gesetze verstoßen und sehnt sich stets nach Regeln und Hierarchie. Doch wenn er sich erst einmal zu einem Kampf durchgerungen hat, steht er hundertprozentig zu seinen Mitstreitern. Jiju ist eher der Strategie, der plant und organisiert.



## Naara

Naara ist eine Thul - und das sagt schon fast alles. Man stelle sich einen Terraner vor, verdopple sein Streben nach Perfektion, subtrahiere Gefühle und ethische Vorstellungen, gebe noch eine gehörige Portion logisches Denkvermögen dazu und steigere sein Überlegenheitsgefühl.

Doch damit würde man Naara nicht gerecht werden. Sie ist zwar eine vorzügliche Wissenschaftlerin und Kampfpilotin, doch sie bewundert Kayrons großes Herz und seine grenzenlose Tapferkeit. Und sie hat erkannt, dass zwar Arroganz, nicht aber Diplomatie eine große Stärke der Thul ist.

## 1 1 MITWIRKENDE

### 1 1.1 GAMING MINDS STUDIOS

#### **Xbox 360 Port**

Ulf Winkelmann, Stephan Hodes, Michael Offel, Kay Struve, Daniel Dumont

#### **Additional work**

Mark Külker, Daniel Lieske, Guido Neumann, Bernd Ludewig, Peter Grimsehl

#### **Special Thanks**

Bastian Clarenbach, Jochen Hofmeier, Matthias Muschallik, Dennis Bellmann, Akim El-Beltagy

#### **Technical Director**

Kay Struve

#### **Lead Design and Creation**

Daniel Dumont

### 1 1.2 ORIGINAL PC GAME

#### **Programming**

Bernd Ludewig, Peter Grimsehl, Andreas Müller, Boris Fornefeld, Stephan Hodes, Bastian Clarenbach, Michael Kopietz, Tobias Berghoff

#### **Scripting**

Andreas Schmieschek, Jan Langermann, Michel Dumont, Christian Altrogge

#### **Tools**

Ulf Winkelmann, Daniel Balster, Maik Delitsch, Bastian Rolf, Thorsten Bentrup, Matthias Süß

#### **Story, Dialogues and Screenplay**

Claudia Kern

#### **Story Production**

Sebastian Neuhaus

#### **Missions and Space Design**

Peter Hann, Armin Böttcher

#### **Graphics Lead Artist**

Alex Conde

## **Graphics Research**

Mark Kölker

## **Character Animation, Engine Adaption**

Guido Neumann

## **Modelling and Cutsscenes @ The Lightworks**

Tobias Richter, Arne Langenbach, Oliver Nikelowski, Iring Freytag, Peter Hecker, Oliver Stark, Kian Saemian

## **Indoor Cutsscenes and Characters @ Virgin Lands Animated Pictures**

Volker Jäcklein, Vito Lamanna, Ralf Hüttinger, Stefan Spatz, Frank Hessefort, Christian Hotze, Björn Harhausen, Oliver Weirich, Marc von der Brüggen

## **Additional Graphics**

Planet Textures / Twisted Pair:

Michael Reuter, Thorsten Wallner, Hans-Jörg Keim, Manuel Simon

Modelling / Animation Arts: Marco Zeugner, Christian Fischer

Item Modelling / MBA Studios: Markus Baader

Pixelstorm: Bleick Bleicken

## **Music & Sound Lead**

Dag Winderlich

## **Sounddesign & Effects**

Stefan Ruthenberg

## **Music @ Dynamedion**

Pierre Langer, Tilman Sillescu, Alex Pfeffer, Alexander Röder, Markus Schmidt, Christian Hartung, Michael Schwendler

## **Additional Music @ Nugel Bros Music**

Ingo Nugel, Henning Nugel, Andreas Adler

## **Voice Recording @ M+S Music**

Stefan Lupp, Corinna Viel, Michael Torunsky, Benjamin Hessler

## **German Voice Talents**

Renier Baaken, Achim Barrenstein, Gisa Bermann, Rolf Birkholz, Stéphane Bittoun, Steffen Börmel, Erik Borner, Michael Deckner, Sonngard Dressler, Roy Fromlovitz, Dieter Gring, Andreas Gröber, Mario Hassert, Helge Heynold, Rolf Idler, Wolff von Lindenau, Martin Schäfer, Jochen Nötzelmann, Abak Safad-Rei, Marko Schmidt, Karl-Jürgen Sihler, Johannes Steck, Aart Vedder, Gero Wachholz, Peter Wenke, Steffen Willhelm, Susan Zeller

## **US Voice Talents**

Donald Arthur, Stewart Booth, Dave Bowman, Tony Clark, Andrea Dewell, James Fisk, Phil Lewis, Mike McAlpine, Clayton Nemrow, Joseph Rippier, Alison Rippier, Mike Shiels, Susan

Tackenberg, Chris Tucker, Geoffrey Steinherz, Carl Anderson, Tracy Grey

## **Quality Assurance - Leads**

Lars Berenbrinker, Torsten Allard

## **QA Team**

Sebastian Walter, Denis Rehbock, Piotr Kostrz, Philip Gamerschlag, Sebastian Henke, Martin Lukaszek, Felix Schuller, Kevin Brepohl, Michael Höhndorf, Sebastian Nachtigall, Matthias Lorenz, Enrico Ausborn, Jörg Theirich, Oliver Sturm, Mirko Schmidt, Steven Meinhardt, Hans Joachim von Feilitzsch, Michael Andraschek, Christoph Rothenberg, Robert Gondro, Andre Blunert, Christopher Grothe, Sven Rosenkranz, Florian Reisert, Henrik Schnittger, Matthias Schulz, Thomas Schwan

## **Localization**

Tim Plöger

## **Translation**

Helga Parmiter

## **11.3 KALYPSO MEDIA GROUP**

## **Managing Directors**

Stefan Marcinek, Simon Hellwig

## **Product Managers**

Joachim Wegmann, Timo Thomas, Dennis Blumenthal

## **Marketing Manager**

Anika Thun

## **PR Department**

Mark Allen, Ted Brockwood, Stefan Marcinek

## **Game Logo, Packaging, Website Design**

Joachim Wegmann

## **DarkStar One Website**

Timo Thomas

## **Kalypso Media USA**

Mario Kroll, Ted Brockwood

## **Kalypso Media UK**

Andrew Johnson, Mark Allen

## **Kalypso Media Digital**

Charlie Barrett

## 1 1.4 APPLIED SOFTWARE

Uses Bink Video Technology.

Copyright 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Miles Sound System.

Copyright 1991-2000 by RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.



## KALYPSO MEDIA KUNDENDIENST

### KOSTENLOSER KUNDENSERVICE

Unser Kundenservice ist für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen die Woche per Email erreichbar. Sollten Sie Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir Ihnen unter folgender Adresse oder in unserem Forum einfach und kostenlos Antworten und Lösungen auf die meistgestellten Fragen:

[SUPPORT@KALYPSOMEDIA.COM](mailto:SUPPORT@KALYPSOMEDIA.COM)

[FORUM.KALYPSOMEDIA.COM](http://FORUM.KALYPSOMEDIA.COM)

WIR BENÖTIGEN DAZU FOLGENDE INFORMATIONEN VON IHNEN:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, die genaue Fehlermeldung und eine Beschreibung des Problems.

Beachten Sie bitte, dass wir nicht in der Lage sind, Anfragen für Tipps und Tricks per E-Mail zu beantworten.

### PERSÖNLICHE UNTERSTÜTZUNG

Sollten Sie keine Lösung für Ihr Problem gefunden haben, können Sie sich gerne persönlich an unser Supportteam wenden.

Tel: 0049 (0)6241 50 22 40

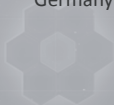
Fax: 0049 (0)6241 50 22 41

Mo-Fr 11:00 - 16:00 Uhr

## KALYPSO MEDIA

[www.kalypsomedia.com](http://www.kalypsomedia.com)

Kalypso Media Germany  
Prinz-Carl-Anlage 36  
D-67547 Worms  
Germany



andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung von Kalypso Media GmbH ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, räumt Kalypso Media GmbH Ihnen ein sechsmonatiges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhängig von den Gewährleistungsregeln und nur für direkt bei Kalypso Media GmbH gekaufte Produkte. Der Original Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD-ROM incl. Originalverpackung sind dafür zwingend erforderlich und beizufügen, die Versandkosten werden NICHT von Kalypso Media GmbH erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD-ROM auf unsachgemäße Behandlung zurückzuführen ist. Über den Umtausch hinausgehende Ansprüche sind ausdrücklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

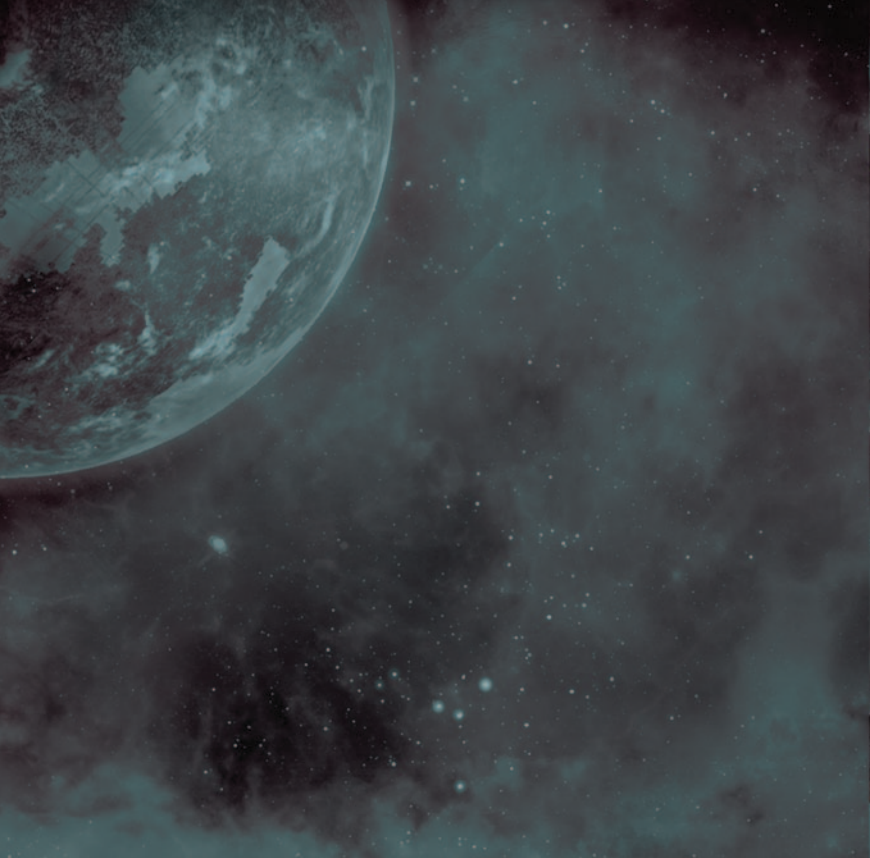
Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte CD-ROMs können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Kalypso Media GmbH behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

Für den Fall dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.

Kalypso Media GmbH  
Prinz-Carl-Anlage 36  
67547 Worms





[WWW.DARKSTARONE.COM](http://WWW.DARKSTARONE.COM)

kalypso



Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.